

指導案

アクティビティ名

『KIDSのなんでも相談会！』

このアクティビティの概要

eコンテンツ『KIDSのなんでも相談会！』は、子どもが専門家と一般市民の関わりをロールプレイで疑似体験できるアクティブラーニング型プログラムです。子どもたちは、相談会というフォーマットのアクティビティを通してケアリングの入り口となる「人の想いに耳を傾ける体験」を手軽に体験することができます。人の心に寄り添う力——「相手の話を傾聴し、思いやりをベースに検討する力」、「相手に合わせて、理解できそうな言葉で伝える力」——を育むことができます。

舞台は近未来の世界。アンドロイド「KAMIMO（カミモ）」のアテンドの元、架空の役所「ナンディモタウンセンター」で市民相談会が行われます。子どもたちは「専門家・相談者・精霊」それぞれの役割になりきり、決められた時間内での相談プロセスを体験できます。

このアクティビティのねらい

◎育てよう！傾聴とケアリングの力

『KIDSのなんでも相談会！』は、子どもたちがケアリングの仕事を通じた他者との関わりの中で、他者を演じながら「相手の話を傾聴し、相手の心に寄り添って考える力」、「相手に伝わるように語る力」を獲得していくことができます。今後10年～20年のうちに既存の職業の約49%が機械に置き換わると予想されているAIの時代において、人にしかできないケアリングの方法を楽しく学びます。

アクティビティの展開例

45分×2コマ（90分間+途中休憩10分）実施の例

経過時間 (分)	1コマ目の内容
00:00	アクティビティ開始、内容説明（5分） ※KIDSのなんでも相談会！の簡単な説明などを行います。
00:05	グループに分かれるワーク（10分） ※教材の設定画面やチーム分け方法の紹介資料を参照し、任意の方法で参加者は3人もしくは4人でグループを作ります。
00:15	アニメ教材「悩み相談のポイント」を観る（20分） ①場所の使い方／②傾聴のコツ／③職業紹介1（医療職・学校の先生編）／ ④職業紹介2（料理人・スポーツ選手編）／⑤振り返り例 ※観ないよう設定することもできます。
00:35	役割の確認（相談者・専門家・精霊） 一回目の相談会（10分）
00:45	1コマ目終了、休憩（10分）
経過時間 (分)	2コマ目の内容
00:55	役割交代、二回目の相談会（5分）
01:00	役割交代、三回目の相談会（5分）
01:05	役割交代、四回目の相談会（5分） ※3人グループのみの場合はありません。
01:10	今日のワークの全体振り返り+エンディング視聴（5分）
01:15	振り返りアンケート記入（10分） ※追加資料をダウンロードの上、予め印刷しておきます。
01:25	クロージング、もしくは予備の時間として（5分） ※講師からのまとめがあればその時間とします。進行にあたり、途中で解説をはさんだりできるように少し時間の余白を残しておきます。
01:30	アクティビティ終了

安全配慮資料

安全配慮について

- ・大きめの机や椅子の移動にあたっては、参加者の怪我の無いように配慮し実施します。
- ・このアクティビティは架空の設定の中「役を演じる（ロールプレイ）」ことで、相談のプロセスを疑似体験できる内容になっています。例えば相談にのる側が、怖いことを言ったり、頑固な職人の役を演じるために荒っぽい口調になる等については、あくまで「演技でしている」ということを参加者に説明するなどしてください。

アクティビティを行う環境（お部屋）について

普段の教室や自宅などでももちろん実施できますが、よりリラックスした体制で臨めるよう、また、相談会の会場の設定が多様につくれるように、床はカーペット等、靴を脱いで参加できる状態がおすすめです。また、グループ同士がそれぞれ間隔をとることのできるような少し広めのお部屋がよいでしょう。

準備物について

相談会の雰囲気をつくりやすいように、グループごとに机や椅子がいくつかあるとよいでしょう。その際、机や椅子等は、軽くて動かしやすいものがおすすめです。よりお互いの役のリアリティを高めるために、例えば専門家の小道具（料理人の調理器具や、学校の先生の教科書、スポーツ選手のボール等）を用意してもいいでしょう。



運用のポイント

グループ内の役割分担を確認しよう！

このアクティビティでは、グループ内での役割（相談者・専門家・精霊）を毎回交代しながら相談会を行います。イチバン、ニバン、サンバン、ヨバン、各自の役割が何なのかをその都度確認しましょう。

相談がうまく行かなくても OK です！

このアクティビティは、相談を通して参加者が一緒に悩んだり、相談に答えようとしたりするなど、相談者に「寄り添う姿勢」がとても大切です。たとえ悩みがすっきりと解決しなくても、うまく相談に乗れなかったとしても、KAMIMOにとって非常に貴重なデータとなります。

参加者支援の例

アクティビティの進行は KAMIMO（教材内のキャラクター）が行います。講師は教材の操作とともに、参加者の支援をしましょう。例えば以下のようなところをチェックしてみましょう。

◎ほめるポイント

- ・机や椅子の配置を工夫していた。
- ・親身に頷いたりして相手のことを知ろうとしていた。など。

◎うながすポイント

- ・振り返りでは、相談会をやってみた感想だけでなくグループのメンバーの発言や姿勢に関する感想なども話してみましょう。
- ・アニメ教材を視聴している場合、そこで扱っているテーマ（場所の使い方や傾聴のコツ）について参加者が思い返せるように触れてみていいでしょう。